

7-12 JAAR

CODE - WOORD

Dit programma vergroot de woordenschat, oefent de spelling en bevordert het logisch denken.

De speler krijgt tien kansen om een verborgen woord te ontdekken. Na iedere kans geeft het programma informatie over de letters en de plaats van die letters in het woord. Die aanwijzingen helpen de speler het woord te vinden. De tijd en het aantal pogingen worden door de computer bijgehouden. De moeilijkheidsgraad van het programma kan worden beïnvloed door de lengte van het woord aan te geven. Het spel kan door één of twee personen gespeeld worden. Ontwikkeld voor kinderen van zeven tot twaalf jaar. Dit programma werd ontwikkeld door Roger Took.

TIJD: 04:58		DRUK OP SPATIEBALK	
GOED, WOUTER!		0 3	0 3
1. STOEL	0	3	0
2. TAFEL	0	3	0
3. LEPEL	0	1	1
4. ROEST	1	2	0
5. POETS	3	0	0
6. KLETS	3	0	0
7. FLETS	4	0	0
8. FIETS	5	0	0

Inhoud:
• cassette
• handleiding

Wolters-Noordhoff

ISBN 9001 97020 6

wolters software

7-12 JAAR

CODE - WOORD

SPELEN MET 1000 WOORDEN



CODE
WOORD

AANTAL
POGINGEN
MISLUKT

01:04
09:13

PROGRAMMA VOOR
COMMODORE 64

© 1984 Roger Took / Originally published
by Hill MacGibbon Ltd.
© 1984 Wolters-Noordhoff bv
Nederlandse rechten

wolters software

staat voor kwaliteit en spelplezier in educatieve software.

De programma's die wij uitbrengen selecteren we op vijf punten.

Wat we belangrijk vinden is:

- de aantrekkelijkheid van het onderwerp en de uitwerking daarvan;
- het ontwerp van het programma, zowel wat betreft opbouw als keuzemogelijkheden voor de gebruikers;
- de presentatie van tekst en beeld op het scherm;
- de eenvoud in het gebruik, ook voor beginners;
- de schriftelijke begeleiding die helder, foutloos en terzake moet zijn en voldoende informatief.

Ervaren in educatie, bij de tijd in software.

Wij wensen iedereen veel spelplezier.

Code-woord

Spelen met 1000 woorden

Dit boekje geeft je aanwijzingen om zo snel mogelijk **Code-woord** te leren spelen. Het leert je de toetsen te gebruiken en geeft je de mogelijkheden van het programma. Vraag iemand in de buurt om hulp als je er niet uitkomt.

Bij **Code-woord** moet je een verborgen woord opzoeken. Je krijgt tien kansen het te vinden. De computer geeft aanwijzingen over de letters en de plaats waar ze staan. Hiermee oefen je meteen logisch denken en je spelling en wordt je woordenschat vergroot. Je kunt het alleen, met andere kinderen of met volwassenen spelen.

Dit boekje bevat de volgende onderdelen:

- het laden van het programma
- hoe werkt het programma
- wat te doen bij storingen.

Het laden van het programma

- 1 Controleer of de Commodore, de cassette recorder en de tv op de juiste manier zijn aangesloten (eventueel met behulp van de gebruiksaanwijzing bij uw apparaat).
- 2 Doe de cassette met de juiste kant naar boven in de cassette recorder en spoel, indien nodig, de band terug.
- 3 Druk **SHIFT** in, houd deze ingedrukt, en druk **RUN STOP** in. Laat eerst **RUN STOP** los en daarna **SHIFT**.
- 4 Op het beeldscherm verschijnt nu het woord LOAD en de zin PRESS PLAY ON TAPE. Als dit niet het geval is, controleer dan een en ander aan de hand van 'Wat te doen bij storingen', achter in dit boekje.
- 5 Druk de PLAY toets van de cassette recorder in. Het beeldscherm wordt nu leeg.
- 6 Na enige tijd verschijnt op het scherm OK/SEARCHING/FOUND... (naam van het programma).
- 7 Druk **C** in, het scherm wordt nu weer leeg, na enige tijd verschijnt het programma.
- 8 Om een goed beeld te krijgen is het misschien nodig de afregeling van de tv bij te stellen.

Hoe werkt het programma

In dit spel moet je proberen een verborgen woord te vinden. Dit woord kan door de computer (uit een verzameling van 1000 woorden) of door een medespeler worden gekozen en mag uit maximaal 6 letters bestaan.

Het spel begint als je op de spatiebalk drukt.

Bedenk een woord, tik het in en druk op **RETURN**.

De computer vergelijkt jouw woord met het verborgen woord, telt het aantal letters in jouw woord die hetzelfde zijn en op dezelfde plaats staan als in het verborgen woord en zit dit getal in de kolom met twee sterren (**).

Vervolgens worden de andere letters in jouw woord, die hetzelfde zijn als in het verborgen woord maar niet op de juiste plaats staan geteld en het getal wordt neergezet in de kolom met één ster (*).

Gebruik de aanwijzingen die op het beeldscherm verschijnen. Je krijgt tien kansen om het verborgen woord te vinden.

Succes!

Druk op de spatiebalk en het spel kan opnieuw beginnen.

In dit programma zit een groot aantal woorden opgeslagen, korte (van twee of drie letters) en ook langere (vier, vijf of zes letters per woord).

Het zijn niet echt moeilijke woorden; ze worden heel vaak gebruikt.

Voorbeelden zijn: *haar, toen, er, hem*.

Het is niet erg makkelijk om het goede woord te raden omdat er zo veel woorden zijn, maar als je goed nadenkt zul je er waarschijnlijk wel uitkomen.

Je kan misschien het beste beginnen met korte woorden. Wanneer je, voordat je tien kansen voorbij zijn, een woord heel vaak goed raadt, kun je het spel moeilijker maken door langere woorden te kiezen.

Wat te doen bij storingen

- 1 Is alles op de juiste wijze aangesloten?
Zijn alle schakelaars op 'aan'?
- 2 Staat de tv op het juiste kanaal afgesteld?
- 3 Is de cassette met de juiste kant naar boven in de recorder geplaatst?
- 4 Is de band helemaal teruggespoeld?
- 5 Wanneer dit allemaal gecontroleerd is, begin dan opnieuw met het laden van het programma.